

Soundwords und Speed Lines

Nonverbale Zeichensysteme mithilfe von Comics kennenlernen

VON ALFRED WILDFEUER

„Natürlich war mir klar, dass die meisten Comics primitiver, schlecht gezeichneter, halbgebildeter, ramschiger Kinderkram sind ...“ (McCloud 2001, S. 11). Stimmt das oder steckt doch mehr im Comic? Ist er etwa aufgrund seiner Kombination von verschiedenen Zeichensystemen gar didaktisch „wertvoll“?

Kinder kommen von Geburt an mit Zeichensystemen in Berührung. Denn unsere Sprache ist eine auf mündlichen oder schriftlichen Zeichen basierende Verständigungsform im Sinne der sprachwissenschaftlichen Disziplin der Semiotik. Bekannt sind in diesem Zusammenhang die Erkenntnisse des Begründers der modernen Sprachwissenschaft, Ferdinand de Saussure (1857–1913). Er prägte die Vorstellung, dass jedes sprachliche Zeichen eine Lautform und eine damit verbundenen Vorstellung integriert. Diese Dichotomie ist mit den Bezeichnungen „Signifikant“ (das Bezeichnende – ein Wort) und „Signifikat“ (das Bezeichnete – ein bestimmter Gegenstand in unserer mentalen Re-

präsentation) verknüpft (vgl. Müller 2002, S. 21–22).

Dabei ist die Verbindung zwischen Signifikant und Signifikat meistens willkürlich und konventionalisiert: Dass ein Haus als „Haus“ bezeichnet wird, ist eine willkürliche Festlegung, sonst würde es nicht andere Signifikanten wie „casa“, „house“, „maison“ usw. für die gleiche mentale Repräsentation geben. Diese Verbindung ist allerdings in einer Sprechergemeinschaft nicht einfach austauschbar, denn wir können nicht plötzlich ein anderes Wort wählen und das Haus als „Hund“ bezeichnen.

Neben diesen sprachlichen Zeichen als Referenten auf die außersprachliche Wirklichkeit sind Kinder auch mit nichtsprachlichen Zeichen

konfrontiert. Man denke nur an Verkehrszeichen, Wegweiser und moderne zeichenbasierte Kommunikationsformen wie Smiley und Emoticons.

IKONE UND SYMBOLE

Die im Sinne einer Lautsprache nichtsprachlichen, von den Benutzern jedoch konventionalisierten Zeichen werden in den Kategorien Ikone und Symbole zusammengefasst. Die Definitionen erfolgen in Anlehnung an Katja Kessel und Sandra Reimann (2010, S. 132) sowie Rosemarie Lühr (1995, S. 193–194):

- Ein Ikon ist ein Zeichen, bei dem ein erkennbarer Zusammenhang mit seiner Bedeutung besteht, z. B. ☀ für „Sonne“. Auch lautma-

ABB. 1: McCloud (2001, S. 112, S. 114)



Abb. 1: Verschiedene Formen der Sprechblasen.



Abb. 2: Verschiedene Schriftarten und Lautmalereien.

lerische Äußerungen wie „wau“, „knarz“ etc. fallen hierunter. Die Verbindung ist nicht willkürlich, jedoch konventionalisiert. Scott McCloud (2001, S. 35) bezeichnet sie als „Zeichen, die dem Gegenstand, den sie darstellen, ähnlich sehen sollen“.

- Ein Symbol ist ein Zeichen, bei dem kein erkennbarer Zusammenhang mit seiner Bedeutung besteht, z. B. ● für „Nein“ oder „Parkverbot“. Die Verbindung ist somit abstrakt, willkürlich und konventionalisiert. Nach Scott McCloud stellen sie nicht bildliche Symbole dar (2001, S. 36). Diese hier präsentierte Vorstellung von Symbol ist zu trennen von Symbolen auf sprachlicher Ebene, wie sie etwa in literarischen Texten vorkommen (z. B. der Wald in Märchen als Symbol für Gefahr). Allerdings können die Grenzen zwischen nonverbalen und verbalen Symbolen fließend sein, wie die kürzlich erfolgte Aufnahme des Symbols ♥ in das Oxford English Dictionary beweist (Süddeutsche Zeitung vom 29. März 2011, S. 13). Das Symbol repräsentiert das Verb „lieben“.

Allein schon das Beispiel des Verkehrsschildes zeigt, dass Kinder und Jugendliche implizites und explizites Wissen für die Dekodierung nicht-sprachlicher Zeichen erwerben müssen. Die Arbeit mit Comics im Unterricht ist eine Möglichkeit, dieses zu entwickeln, enthalten sie doch neben sprachbasierten Zeichen (z. B. der Text in Sprechblasen) eine Fülle nonverbaler Zeichen (Form der Sprechblasen, Speedlines, Schlieren etc.).

WAS SIND COMICS?

Scott McCloud (2001, S. 17) definiert Comics in Anlehnung an Will Eisner als sequenzielle Kunst: „Zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen sollen“. Entgegen der weit verbreiteten Ansicht ist dieses Genre keine relativ junge Erscheinung des 20. Jahrhunderts, sondern geht in seiner Grundform viel weiter zurück. So integriert der im 11. Jahrhundert entstandene Teppich von Bayeux, der

die normannische Eroberung Englands zeigt, bildliche, zu Sequenzen angeordnete Zeichen und kann daher durchaus als Vorläufer der modernen Comics gelten (vgl. McCloud 2001, S. 20–21).

Auch Wilhelm Buschs Bild-Text-Kombinationen in Max und Moritz wird in der Literatur immer wieder als ein Vorläufer der Comics genannt (vgl. Grünwald 2001, S. 833). Einer der ersten Comics mit richtigen Sprechblasen war „Happy Hooligan“ von Frederick Burr Opper, der ab 1900 in amerikanischen Zeitungen erschien.

Bei der Rezeption von Comics ist von einem erweiterten Textbegriff auszugehen. D. h. nicht nur die gefüllten Sprechblasen sind als Text zu sehen, sondern der ganze Comic mit seiner hochkomplexen Sprache-Bild-Symbol-Verknüpfung. Es ist hier Michael Titzmann (1993, S. 10) zuzustimmen, für den ein Text „jede zeichenhafte und bedeutungstragende Äußerung (ist), sei sie sprachlich oder nicht sprachlich“.

Der motivationale Aspekt, den diese Texte eröffnen, darf nicht vergessen werden. Comics stehen Kindern nahe, indem sie häufig außerhalb der Schule damit in Kontakt kommen, und sie weisen eine Nähe zum Bilderbuch auf, allerdings mit einem höheren „Coolnessfaktor“.

Gewarnt sei in diesem Zusammenhang auch vor einem Trivialitätsverdacht. Comics sind nicht nur „Kinderkram“, sondern stellen mit den damit eng verwandten Graphic Novels ein komplexes und vielfältiges Genre dar. Exemplarisch sei hier auf Art Spiegelmans „Maus“ (1992)

SCHNELL GELESEN

Comics stellen mit den eng verwandten „Graphic Novels“ ein komplexes, vielfältiges Genre dar. Auf der Ebene der nonverbalen Zeichensysteme können Schülerinnen und Schüler deren Bedeutungen analysieren, indem sie das jeweils Signifikante der verschiedenen Symbole erfassen. Zu den Symbolen zählen z. B. unterschiedliche Sprechblasen und Schriftarten, „Soundwords“ und „Speed Lines“. Insbesondere beim Gestalten von eigenen Comics – z. B. mit onlinebasierten Hilfsmitteln – werden Aufbau und Wirkung von symbolischen Darstellungen erfahren.

verwiesen, in der er die Holocaust-Erfahrungen seines Vaters verarbeitet. Dieser Comic wurde mit der Pulitzer-Preis ausgezeichnet. Des Weiteren können Literaturadaptionen überzeugen, wie z. B. Dino Battaglias „Woyzeck“ (1990) oder in Comics auffindbare Intertextualitäten (siehe den Beitrag von Friederike Pronold-Günthner auf S. 26–28). Sucht man z. B. im Internet nach Edvard Munchs expressionistischem Werk „Der Schrei“, so erscheint bei den ersten gefundenen Bildern auch eine Version aus der Zeichentrickserie „Die Simpsons“.

DAS LESEN UND ERFASSEN VON COMICS

Die Comic-Rezeption fordert vom Leser verschiedene Kompetenzen (vgl. Grünwald 2001, S. 842). So sind die Schrift und die Schriftarten in Sprechblasen, Kommentare und lautmalrische Einschübe zu dekodieren. Daneben müssen auch die Bilder, Ikone und Symbole des Comics und deren

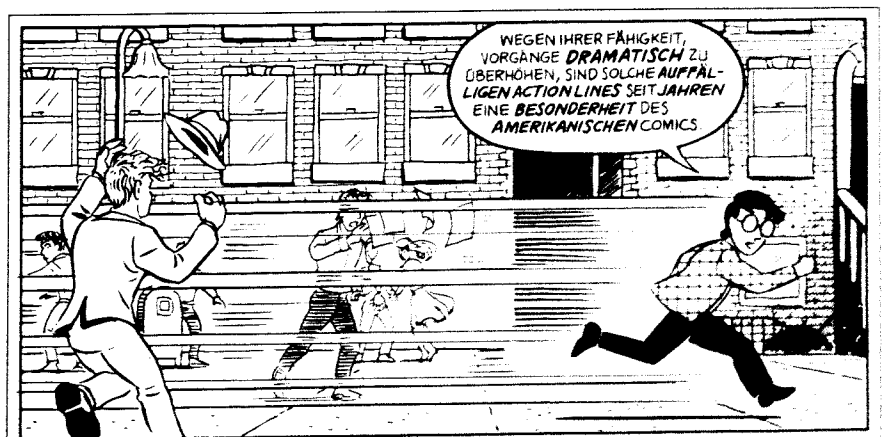


Abb. 3: „Speed Lines“ deuten Bewegungen an.

Zusammenspiel mit der Schrift erschlossen und die Leerstellen zwischen den einzelnen Bildern rekonstruiert werden. Damit leistet der Comic auch Unterstützung bei der Entwicklung von literarischer Kompe-

tenz, die sich u. a. durch die Fähigkeit zur Schließung von Leerstellen auszeichnet.

Das Comic-Lesen stellt somit einen komplexen Vorgang dar. Michael Baum (2010, S. 212) spricht in die-

sem Zusammenhang vom „Aufbau einer propädeutischen Text-Bild Kompetenz“. Dazu gehört unbedingt die Erfahrung und Erschließung der Zeichensysteme, also auch der Ikone und Symbole.



Abb. 4: Im Comic-Strip von Bill Watterson sind zahlreiche symbolische Darstellungen integriert.

Die nonverbalen Zeichen

Folgende nichtsprachliche Zeichen sind u. a. für Comics relevant:

- Form der Sprechblasen: runde Sprech- oder Gedankenblasen, ausgefranst, eckig, gezackt usw. (siehe Abb. 1);
- Schriftarten (siehe Abb. 2);
- Speed Lines oder Action Lines: Linien, die in den statischen Panels die Bewegung einzelner Figuren oder Gegenstände andeuten (siehe Abb. 3);
- Lautmalereien bzw. Soundwords: ZISCH, AUA, GLUCK, WUMM etc. (siehe Abb. 2);
- Ikone und Symbole: z. B. Herz für Verliebtheit, Glühbirne für eine glänzende Idee usw.;
- Verbindung von Wort und Bild: Ein Comic kann eher text- bzw. bildlastig aufgebaut sein, oder sich um eine korrelative Verbindung von Text und Bild bemühen, bei der sich Sprachliches und Nichtsprachliches gegenseitig ergänzen (McCloud, 2001, S. 161–163).

Symbole erkennen

Damit Kinder auf die Bedeutung der symbolhaften Darstellungen aufmerksam werden, ist es legitim, bei der Lektüre von Comics gezielt danach zu fragen. Die Wahrnehmungsfähigkeit kann fokussiert werden, wenn das eventuell bereits intuitiv Erfasste „bewusstseinsfähig und sprachlich artikulierbar“ wird (siehe hierzu den Beitrag von Anita Schilcher auf S. 6–8).

An dem Comic-Strip von Bill Watterson (1990, siehe Abb. 4) kann dies exemplarisch gezeigt werden. Es sind u. a. folgende symbolhafte Darstellungen integriert:

- Variation der Sprechblasen, um z. B. die Aggressivität des Buben (Calvin) darzustellen;
- Dazu passend ein Wechsel der Schriftart: Der fett gedruckte Text soll die zunehmende Lautstärke der Schimpferei Calvins anzeigen.
- Bewegungsanzeige durch Speed Lines, wenn z. B. Calvin um Hobbes herumrast;
- Zahlreiche Soundwords (AARGH, ZACK, OH, ÄCHZ etc.);
- symbolische Farbwahl: Calvin trägt ein rotes T-Shirt, was seine Aggressivität und Angriffslust untermauert.

Allerdings sollte sich der Unterricht nicht darauf konzentrieren, dass Schülerinnen und Schüler die Symbolik eines Comics nur benennen können, also rein deklaratives Wissen erwerben. Es geht vielmehr darum, Kindern und Jugendlichen zu verdeutlichen, welche Bedeutungen die verschiedenen nonverbalen Zeichen (z. B. Calvins rotes T-Shirt) im Text transportieren. Durchschauen Schülerinnen und Schüler das jeweils Signifikante verschiedener Symbole, kann prozedurales, auf andere (Lese-)Situationen übertragbares Wissen entstehen.

COMICS SELBER GESTALTEN

Eine Möglichkeit, sich nichtsprachlicher Symbole bewusst zu werden und diese zu entdecken, ist das eigene Gestalten von Comics. Dazu bieten sich onlinebasierte Hilfsmittel an, mit denen auch weniger Geübte einen ansprechenden Comic entwerfen können (siehe „Im Internet“).

Produktionsorientierte Verfahren können dazu beitragen, den Aufbau und die Wirkung von symbolhaften Darstellungen in Comics zu erfahren (vgl. Baum 2010, S. 212) und den Kindern einen Einblick in die Erzählweise zu gewähren. Dietrich Grünewald (2001, S. 842) schlägt zur Förderung der Lesefähigkeit von Comics u. a. vor, die Bildfolge zu verändern, einzelne Panels wegzulassen, neue Figuren zu erfinden und Sprechblasen zu füllen.

Ziel der gestalterischen Arbeit mit Comics soll sein, implizites und explizites Wissen zu symbolhafter Text-Bild-Sprache aufzubauen. Dieses zu entwickelnde Verstehen kann Kindern beim Umgang mit den verschiedenen sie umgebenden Zeichensystemen helfen, sei es im Straßenverkehr, bei der Textlektüre oder bei der Kommunikation über E-Mail und Handy.

DER AUTOR

Dr. Alfred Wildfeuer
ist Akademischer Rat für Didaktik der deutschen Sprache und Literatur an der Universität Regensburg.

LITERATUR

- Baum, M.:** Bild-Text-Didaktik und -Ästhetik: Lesen und Verstehen piktoraler Texte. In: Frederking, V. u. a. (Hrsg.): Taschenbuch des Deutschunterrichts. Literatur- und Mediendidaktik. Band 2, Baltmannsweiler 2010, S. 200–218
- Grünewald, D.:** Comics im Deutschunterricht. In: Lange, G. u. a. (Hrsg.): Taschenbuch des Deutschunterrichts. Grundfragen und Praxis der Sprach- und Literaturdidaktik. Band 2. Baltmannsweiler 2001, S. 825–849
- Kessel, K./Reimann, S.:** Basiswissen Deutsche Gegenwartssprache. Tübingen, Basel 2010
- Lühr, R.:** Neuhochdeutsch. Eine Einführung in die Sprachwissenschaft. München 1996
- McCloud, S.:** Comics richtig lesen. Hamburg 2001
- Müller, H. M.:** Was ist Sprache? In: Müller, H. M. (Hrsg.): Arbeitsbuch Linguistik. Eine Einführung in die Sprachwissenschaft. Paderborn 2009, S. 19–32
- Titzmann, M.:** Strukturelle Textanalyse. München 1993

COMICS

- Battaglia, Dino:** Woyzeck. Achterbahn. Altamira. Berlin 1990
- Spiegelmann, Art:** Maus. Die Geschichte eines Überlebenden. Rowohlt. Reinbek 1992
- Watterson, Bill:** Calvin und Hobbes. Jetzt geht's rund. Wolfgang Krüger. Frankfurt 1990

IM INTERNET

- www.garfield.com/fungames/comiccreator.html:** Für Freundinnen und Freunde des dicken Katers eine lustige Möglichkeit, einen eigenen Garfield-Comic zu gestalten.
- www.pixton.de:** Die Internetseite stellt ein sehr ausführliches Werkzeug zur Erstellung von Comics bereit. Es ist zwar eine Anmeldung nötig, die private Benutzung jedoch kostenlos. Für den Einsatz an Schulen ist der Erwerb einer Lizenz möglich. Neben einer sehr großen Auswahl an Grafiken, Werkzeugen, Symbolen (verschiedene Formen von Sprechblasen usw.) bietet die Seite zahlreiche Trainingsvideos, die die Erstellung eines eigenen Comics Schritt für Schritt zeigen.
- www.stripcreator.com/make.php:** Diese Internetseite bietet zahlreiche Werkzeuge und Symbole zur Erstellung von grafisch ausgefeilten Comics. Die Benutzung dieser englischsprachigen Seite ist kostenlos.
- www.readwritethink.org/files/resources/interactives/comic/index.html:** Dieses onlinebasierte Werkzeug ermöglicht auf einfache Weise die rasche Erstellung eines kurzen Comics. Die Einarbeitungszeit bewegt sich im Minutenbereich, sodass sehr schnell kleine Sequenzen gezeichnet werden können. Die Nutzung ist kostenlos. Die Internetseite eignet sich auch für Lehrerinnen und Lehrer hervorragend, wenn es darum geht, schnell eine Einstiegskarikatur für eine Unterrichtssequenz zu erstellen.